昭和61年9月20日発行(隔月発行)第1巻第3号通巻3号

ゲームセンターを10倍おもしろくする本

VIDEO GAME MAGAZINE

GAMEST ゲーメスト

★ゲームグッズにぎやかプレゼント



モデル・山瀬まみ

大特集We Love TAITO. 見た! 聞いた! 撮ったぞ タイトー!!

究極のニューゲーム バブルボブル一挙紹介

ヒットゲームに挑戦・アルカノイド/エンパイヤーシティ1931

末角社長に直撃インタビュー

開発にアタック! 上野所長本音を語る

タイトーマシーン どどっと大紹介

サラマンダ 徹底攻略!

キミにも最終面が見れるぞ

ザ・リターン・オブ・イシター

かわいいあの子と大冒険 アテナ

★めざせハイスコア 全国ゲーム場 ハイスコア集計 人気ゲーム発表!

★君こそゲーメスト おめでとう スクランブルフォーメーション 10,000,000点クリアの 泉 武寿君

9月号 月刊準備号

特別定価 480円



バブルボブル

謎が謎呼ぶバブルファイト 2匹で謎を解き明かせ!

今日も今日とて　怪獣の、バブルンボブルン
地下に往(ゆ)く、泡を吐き吐き　敵を消し、百の
戦い過ぎ去れば、そこには真実(ハッピーエンド)が待っている。

驚ろきっ!初公開のニューゲームなのだ

なんと、タイトーの極秘開発中のゲーム『バブルボブル』の大紹介だ。

プレイヤーはバブルン(1P)とボブルン(2P)を操作して、敵を泡で退治してゆく。2匹の怪獣が最終面で直面する謎とは?目がまわる程奥が深い、この『バブルボブル』。

今回は基本テクニックを中心に、常出するフィーチャーも交えて、紹介してゆこうと思います。

正しいバブルボブルのやりかた

このゲームは1〜2人までの同時プレイ。1Pがプレイしていても、2P側は自在に参加できるんだ。2人でプレイしているときには、コンティニュープレイも可能になるから利用するとよいね。

1P側は緑のバブルン、2P側は青のボブルンをコントロールします。2方向レバーで左右に移動し、ジャンプボタンで上方にジャンプすることができます。このとき、レバーを併用して斜めジャンプも可能です。ジャンプでは、床を下から通り抜けて上に昇ることが可能です。(つまり、フェアリーランドストーリー方式。)

バブルボタンはその名のとおり泡を吐きます。泡は一定距離を水平に成長しながら飛び、完成すると、面の中をふわふわ浮遊します。

放っておくと、色が変わって一定時間後に消えてしまいます。

やっつけ方



ラウンドクリアの条件は、ラウンドスタート時に存在する敵を全滅させることです。最もポピュラーな方法は、敵を泡で閉じ込めて割っちゃうこと。真横に飛んでいる泡でくるみこんで、プレイヤーの角や背びれでバブルに触れれば、敵は青ざめて倒れちゃう。角や背びれ以外にも、バブルの割り方はあるぞ。(後で教えます。)

ラウンド内で重要なものは気流だ。放っておくとバブルがどの方向へ流れるのかは、この気流に左右されるのだ。各面の気流はそれぞれ異なっている。どこがどのような風向きになっているかをみきわめることが必要だ。

もう一つ注意することと言えば、敵を閉じ込めたバブルも時間で割れることだ。復活した敵は赤くなって高速化するので、苦手な敵を赤くすると危ないゾ。

プレイヤーは敵に触れたり、敵の飛び道具に当たると1ミスとなる。感違いしないで欲しいのは、フェアリーランドと違い、敵の頭の上に乗れないこと。混同しないでくださいね。

当然、プレイヤーが全滅すればゲームオーバーだが、最初に書いたように、2人プレイならば、どちらかのプレイヤーが残っている限りコンティニューができるよ。(但し、運悪く、2人同時にゲームオーバーになったら、「ハイさようなら」である。)

やっつける前に敵を知れ

バブルボブルには、数多くの敵キャラクターが登場する。こいつらをやっつけてゆくには、各々の特性を知らないとマズい。それではかわゆくて憎らしい敵キャラの一部を紹介しましょう。

★ぜんちゃん
ぜんまい仕掛けの「ぜんちゃん」は、何を隠そう、「ちゃっくんぽっぷ」の未使用隠れキャラだ。これを改造して、パワーアップして登場したはずなのだが、何故か弱い。その割にヒッコイので、軽く見てはナラナイゾ。


ぜんちゃん
ZEN CHAN


まいた
MIGHTA

★まいた
この「まいた」も「ちゃっくんぽっぷ」のキャラクターだね。今回はプレイヤーを狙って、岩を横方向に投げてくる。(当然、当たると死んじゃうよ。)動きは「ぜんちゃん」とほぼ同じだね。

★もんすた
こいつも「ちゃっくんぽっぷ」出身だが、改良型2号機もんすただだぁっ!(そうタイトーが言っていた)なのだそうで、動きが違う。空中を斜めに飛びまわり、壁でバウンドして自在に動きまわる。簡単な動きの割に、軌道を読みそこねてミスすることが多い。


もんすた
MONSTA


ぷるぷる
PULPUL


すかるもんすた
SKEL-MONSTA

★ぷるぷる
リボンなんかつけて、ブリッ子してるくせに、ふにゃらふにゃらと宙を舞い、ずるい動きで体当りしてくる。でもかわいいから、半分位は許してあげよう。

★すかるもんすた
むむっ、こやつは無敵ではないか。吐いてる泡を通り抜けて迫ってくるだ。HURRY UPになっても面がクリアできんと、出てくるのだぞ。逃げるが勝ちと、覚えておこう。

★その他
この他にも「ばねぼう」「どらんく」等がいる。更に「ひ○○○す」や「い○○ー○」なんて敵も出てくるぞ。(後者の攻撃で、君は血を見るであろう。)

そして、最終面!?のラウンド100には「宿敵!」が待ちかまえているらしい…とのことです。(うーん、なんて奥が深いんだろう。)

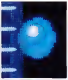
特殊バブルを利用せよっ

このゲームで登場する泡は、プレイヤーが吐くものだけとは限らない。「特殊攻撃バブル」と「エクステンドバブル」は重要なので解説しておこう。

特殊攻撃バブルには、水・雷・火の3種類がある。それぞれ、名前と同じものの力が内包されていて、プレイヤーが割ることで、その力を開放することができます。

★ウォーター(水)バブル
タイミングよく、これを割ると水流が発生して、下に向って流れてゆきます。プレイヤーの背びれの方向へ発生し、アミダ状に移動する。途中、敵をその水流に巻き込んで倒すことができます。プレイヤーも一緒に流されますが、ジャンプで脱出することができます。し、下に消えても上から再登場するので、実害はありません。

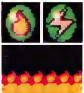
注意する点は、水流は常に1つしか発生しないので、2つ割ったり、水流が出ているとき割っても意味がありません。(でも、この水流で意外な移動ができますよ。)





★サンダー(雷)バブル
割ることによって雷が水平方向に飛び、一直線上の敵を倒します。

これも、背びれの方向に向けて攻撃します。雷は画面外まで貫通するので、うまくやれば、敵を一掃できます。プレイヤーがこの雷に当たると、一瞬動きを奪われ、「イヤイヤ」をするぞ。



★ファイヤー(火)バブル
割っちゃうと、真下の床上に炎を発生させます。この炎に触れたモンスターは「飛んで火に入る夏の虫」同然で、やられてしまいます。炎はやはり、背びれの方向に広がります。

プレイヤーが炎に触れたときは熱さで一瞬気絶するだけで済みます。炎は一定時間後、またはウォーターバブルの水流が通ったときに鎮火します。(合理的ですね。)



これら特殊攻撃バブルは、上下に通気口のある面の、特定の面において、ノーマルバブルに混ざって登場してきますが、ノーマルバブルと違い、時間では消滅しません。その他は同じです。

もう一方のエクステンドバブルは、6文字6色あり、EXTENDのスペルを完成させると、1UPして面クリアになります。

この泡が登場したら、割って初めて文字がストックされるので、パンパン割ってください。出現方法は前のステージで、いかに多くの敵をまとめて倒すかにかかっているようです。

取りそこねて面をクリアした場合も、数だけは次の面で登場します。(同じ文字が出るとは限りません。)又、とあるアイテムで10個もたてつづけに出現させることも可能です。

当然のことながら、上下に通気口の無い面では登場せずに、次の面に持ち越されます。あと、このバブルも時間で消えたりすることはありません。

もりもり出現フード&アイテム

さて、このゲームの大目玉である、フード&アイテムの説明に移ろう。

このゲームに登場するフード&アイテムの種類は、合計150種にも及びます。(細かく見ると、それ以上。)フードとアイテムの区別は、得点のみを得るのがフードで特殊な効能をも得るのがアイテムです。

フードにはいくつか種類分けがあって、敵を倒すと敵が化ける「エネミーフード」や、直前の面のクリアのタイムボーナスとも言える「タイムフード」、そして一定条件下で面クリアすると、天から降ってくる「ラウンドクリアフード」、さらには、あるアイテムでボーナスステージに入ると出現する「ボーナスフード」の計4種がある。

エネミーフードは、敵を倒したときに敵が変化するフルーツ。1匹ずつ泡でくるんで割っていると安いが、まとめて倒したり、特殊攻撃で倒すと高得点の物が出現する。こいつはおいしいゾ。



「アイテム&フード一部紹介」
なんだかいっぱいあるみたいだけど、これでも全体の1/5も無いんだよ。

タイムフードはいたって簡単。直前の面を早くクリアすれば、高得点の物が出現する。2人プレイ時の方が得点の上限が高いよ。

ラウンドクリアフードは非常に曲者だ。出し方はいくつかの規則があるらしいが、それはヒミツ。

一度に多量に出現させられるので、狙って出せば高得点。しかも中には、巨大フードもあるという…。

ボーナスフードはボーナスラウンド中でこれを集めて、得点UPを狙うものだ。パーフェクトを達成すれば、大ボーナス。

アイテムの方は条件多彩で効果もいろいろ。出現するのはタイムフードが出て、数秒後と決まっているが、何が出るかは現在は謎だ。重要(基本的)なアイテムだけ説明しとこう。キャンディー3種と靴である。

キャンディーはプレイヤーの泡吹き能力を強化する。ピンクが飛距離、青がスピード、オレンジが連射を、それぞれパワーアップする。

靴は移動速度の向上。はっきり言って、このアイテムは必需品だね。

この他にも、パラソルだのチャックンハートだの十字架だの、ネックレスとキリが無い。しかし、これらを利用しまくるのが、このゲームの楽しみなのだ。



お前の力はそんなものかなさけなや、なさけなや。



左右の穴に落ちたら、テクで脱出しよう。



集まる前にくつを取っておこうね。バブルンちゃん。



スパポーン。死んじまったぜ。



床が狭いので動きに気をつけよう。



ウォーターバブルが登場。利用しよう。



まずは、バブルボブルの始まり始まり。



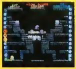
あわれボブルン、ゆうっくり眠ってくれ。その間に



ハートマークの中に入るタイミングは慎重にネッ!



さーて、どれからいただいちゃおうかな?



もんすた登場。この面は少し難しいよ。



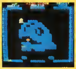
気流が下に向っているので、やりにくいぞ。



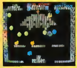
これも軽いぜ。大丈夫だね。



こういうのをパニックと言うのだ。ぶるぶるぶる。



おーい、ダイヤがあるのにどうやって行けばいいの?



UFO?ということは、い○○い○がどこかに…!



ふふふっ1面のラウンドクリアフードは、こうやれば出るのだ。700点の嵐!



2人プレイ時だが、ボブルンはなにしてるんだ!



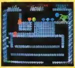
まいたの岩にはくれぐれも注意しよう。



慎重にやらねーと危いぜえ。



火炎でもんすたをポップコーンにしちゃえってね。



こういう面は、水流で一気におそ〜じしましょう。





できるだけ2人プレイでプレイしようね。かわゆいデモでしょ。



16面ごとに、このように女の子が助けを求めるぞ。



最初にうかつに動くと挟撃をくらうぞ。



うまく集めて高得点を狙おう。

割り方いろいろテクニックしだい

それでは、具体的なテクニックを図解で説明してゆきましょう。

図1にある基本割りのテクニックは、必ず使いますからよく覚えておきましょう。特に「連鎖割り」のテクは、敵をまとめて倒して、高得点を狙えます。（エネミーフードも高くなるのだ。）「かぶりつき」も危険ですが、確実に敵を倒せます。

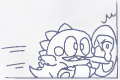
1・ふみつぶしの術

ボディプレスで敵の入った泡を割る。要するに、尻の下に泡を持ってくればよいわけで、同様のことが空中でも可能です。



2・押しつぶしの術

壁に押しつけて、押さえ込んで割ること。2人プレイヤーの頭同士ではさんでも割ることができる。



泡割り、基本テク一覧

3・突進割り

泡を頭で押しながら、ドドドドと前進して「力」で割ってしまうという強引な割り方、実は、このテクニックの為に苦労するところがあったりする。



4・連鎖割り

最も多用するテクニック。接触して連なっている泡は、1つ割るとたてつづけに割れるというもの。敵を閉じ込めた泡を集めて一気に割るのが一番。必要なら、自分で泡を出して離れた泡と泡をつないだりして…。



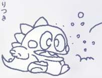
5・反転まとめ割り

プレイヤーに向かってくる泡を軽く頭で押して、数が集まるまで待ち、直後に一気に反転して背びれで割る。並べた泡も一気に割ることができるぞ。



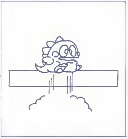
6・かぶりつき

敵がプレイヤーの直前の至近距離にいるときは、泡を吐くだけであっというまに敵を倒すことができる。失敗すると、死が待っているゾ。あんまり多用するテクではない。



プレイヤーのジャンプについて

(1)通常のジャンプは、ブロックを抜けて、上の段に着地します。フェアリーランドストーリーでおなじみですね。



(2)ジャンプの範囲内にブロックがある場合は、そのままスルリと戻ってきます。



(3)一見着地できそうでも、斜線で示した様なブロックがあると、邪魔されて戻ってきてしまいます。



超極技への登竜門 バブルジャンプをマスターしよう

図3にある、泡上でのジャンプ(バブルジャンプ)は、このゲーム最大の鍵となるテクニックです。

これをマスターすれば、深い穴から脱出したり、一見倒せない位置の敵も攻撃できるようになるのです。もちろん泡ならどんな泡でも可能です

泡の上をジャンプ台に使うのではなく、泡を割るのを防ぐ方法としても有効です。例えば、敵入りのバブルが集まるまで待とう、等という場合には便利なものです。

バブルジャンプは応用がきくテクニックで、種々の大技の基本になっています。それらの大技の中から1つ、「世界一周」を紹介しておきましょう(しかし、このテクニック、意味がないのだな。)

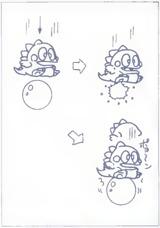
秘技あわ乗りの術

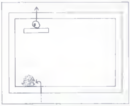
普通、なんにもしないで泡に乗れば、当然泡は割れてしまいます。

しかし、泡に乗る直前にジャンプボタンを押すと、あわを割ることなく、ジャンプをすることができます。これが「秘技、あわ乗りの術」なのです。

ジャンプのタイミングが難しいと思う人は、ジャンプボタンを押しっぱなしにしてみよう。これなら100%成功するよ。

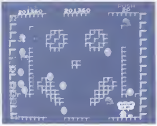
先の方ではこれを使わないと、クリアできない面もあります。





「神技」世界一周!

図の如く、画面上部で、バブルジャンプをすると、あれまた不思議、下にワープしてしまう なにげなくやるのがコツ。(ギャラリーうけするぞ。)



このような狭く深い穴から脱出することができるのだ。(写真をヒントにしてね)



出たぁ、究極まとめ割り64,000点だ。君にはできるかな?

巨大な謎が待っている

このバブルボブルはゲーム自体が一つの物語になっていて、プレイヤーがそれを完結させる責任を負っているんだ。

しかも、このゲームには「真のエンディング」と「いつわりのエンディング」があって、「いつわりのエンディング」はその名の通り「嘘」なんだ。

きちんと条件を満たしさえすれば「真のエンディング」が訪れ、この物語の全容が明らかにされます。タイトーの人に言わせると、自力で到達した時には、きっと大感動するでしょうと言っておられました。

もし、「いつわりのエンディング」になってしまった時も、あわてず騒がず、表示されるメッセージを注意深く読んでください。きっと「真のエンディング」に達する為のヒントが隠されています。

参考にして、再挑戦してみてください。これ以上のことは謎です。読者のあなたが実際に確かめてみてください。

もうちょっち待ってね バブルボブル

今回、このバブルボブルを、大ページ紹介してきましたが、実はこんなものでは済まない位、莫大なゲームなのです。

こういうゲームは、ややもするとプレイヤーの方が消化不良になってしまう恐れがあるので、今回に限らず、読者の要望があれば各面攻略や、アイテムも紹介したいと思っています。プレイした感想なんかも編集部に送って下さいね。

発売は9月中とのことで、君達のゲームコーナーに姿を現すのはもう少し先のことになりそうですが、待つかいのあるゲームだ、と私めは思います。

さあ、君はバブルボブルの真実を解き明かすことができるかな?

(伊渋見)



月刊

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

通巻5号

みんなが知りたい**徹底攻略**

ぜんちゃんの**バブルボブル**
100面全攻略

これで解ける、**ロードランナーIV**
手書きマップ25面

全マップ付、最終面クリアだ **怒号層圏**

君が小夜ちゃんの味方 **奇々怪界**

大特集 コナミなんだ？

●コナミ突撃レポート●コナミベストゲームだ!!
●開発に11の質問●コナミ体験入社
●広報課の皆さん●コナミバッジ・ポスター大公開!!

メチャ紹介ニューゲーム
▼怪傑ヤンチャ丸・ギガス
▼恋のホットロック・ダライアス

GAMEST OF THE YEAR
'86年ベスト11堂々発表!!

めざせハイスコア／君こそゲーメスト
ヒットゲームベスト10／ポスタープレゼント



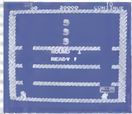
1月号
定価480円

ROUND20までの復習

前号（4号）でノーミス20面攻略をしてあるが、初めてで、4号を見ていない人もいると思うので、1〜20面は復習。100面クリアを目ざしてスタート／

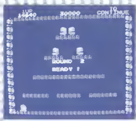
ROUND1

この面は必ず泡がサクランボになって降るので、泡をはきまくっておこう。少しでも点を稼ぎたい人は、敵を泡に入れずにアイテムを待とう。アイテムを使えば高得点が得られるぞ。確実にいくなら、ここは3匹を泡に入れてまとめ割りしよう。



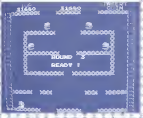
ROUND2

2段登って、片側の2匹をくるんだら、すかさず逆側でもたついている1匹もくるんでしまおう。下に降りて、残り1匹をくるみ、アイテムを取ったら、連鎖一撃／



ROUND3

この面も、2段登って、Eの底に入り込もう。そこで中央に落ちてくるゼンを全てくるめば、あとは、Tフードとアイテム、そしてエクステンドバブルを取ってからクリアにしよう。



©TAITO

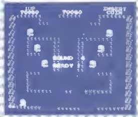
E BOBBLE 100面!!

徹底大攻略

君はまだやってないって？
ゲーメスト編集部でいま最高人気のバブルボブル　やってみよう！

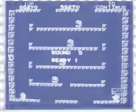
ROUND4

斜め上にいるゼンの背後に1段ジャンプしてのっかり壁を背にして、集まってくる敵を次々とくるもう。（タイミングを正確に、そしてカブリつかないこと）泡が寄った瞬間に割って3万2千点をもぉらいっ。



ROUND5

地道な戦法としては、1段だけ登って、そこにいるゼンをくるんで待ち、落ちてアイテムを取る。そのあと、1段づつ登りながらくるんで、最上段で4匹をエクステンドバブルもろとも割る。ウォーターバブルで点を狙う人は狙ってみてもいいでしょう。



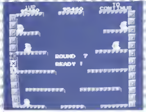
ROUND6

最初に下のマイタとゼンをまとめ割り。最下段から落ちて上から出現し、アイテムを取った後は、ウォーターバブルで一掃／



ROUND7

2段登って、降りてくるマイタ2匹をくるんだら、反対側のマイタの石をギリギリまで引き付けて泡を吐いて逃げる戦法で、4匹全てくるんでしまおう。泡乗りジャンプでTフードとアイテムを取ってこようぜ。



BUBBLE BOBBLE

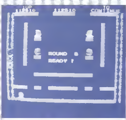
ぜんちゃんのBUBBL

君は何面まで行ったかな？ どこでツマずいてるかな？

ハイテク ★ かぶりつき

危い時はかぶりつきと言われるくらい重要なテク。ギリギリまで敵に近づき、泡をはくと同時に割ってしまう。場所によってはジャンプしてかぶりついたり、踏殺といって自分が敵の上から落ちてもタイミングさえ合えばかぶりつける、などといったバリエーションがある。

ROUND 8



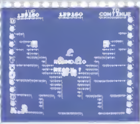
2段登って降りてくる2匹をくるんだら、反対側の2匹は、一旦下に降りてからくるもう。そうすれば、敵泡は片側に集まるので、そこを連鎖一撃。

ROUND 9

上に登らずに、中央より少し右で待ち構えておけば、一網打尽。1匹左に逃げますが7面と同じ戦法でくるめます。1万6千点、いやぁおいしいおいしい。



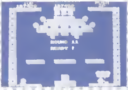
ROUND 10



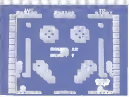
この面は敵が7匹いるが、とても6万4千点はムリだ。（やればわかると思うが）よって、スタート地点の横の空間に、ちょびっと口を出して、下からくる敵を次々とカプリつこう。くるんだときは、1段登って、尻で割ろう。1人用のときは、アイテムは狙わない方が…。最後の1匹に手間どるとアブ・ナァイ！

ROUND 11

中央下段の凸の上に飛びのり、そのてっぺんから中段に登り、右を向いてモンスタをくるんで割る。一度下に落ちて、アイテムを取ってから、残ったゼンを料理せよ。



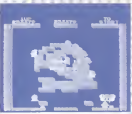
ROUND 12



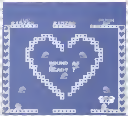
この面は難しいので、安全なパターンの1つを書こう。下に降りて左上の目みたいな所に乗り、穴から出てくるモンスタをくるんで割る。（2匹）すぐ左下斜めのブロックの上に降り、右下からくるモンスタを叩け。（2匹）その後は中央最下段で穴から顔を出した奴を、左右1匹ずつくるんでわぁる。くれぐれも無理は禁物。

ROUND 13

2匹の外にいるモンスタは下から出てくるところをくるんで♡の中に入れちゃおう。あとは、♡の一番高い所に立って、ウォーターバブルでおそうじおそうじ。



ROUND 14



スタートしたら口の下にあるブロックの上に一段登ろう。そうしてマイタ、モンスタX3をくるんで割ろう。右からくるマイタを倒したらアイテムをとってこよう。

ROUND 15

まず、中段にいる3匹は、左端から根暗うちでくるんで、左にのっけてしまおう。（カブリついても構わないが・・）その後、右上で左向きに泡をはき、はさんで割って、上のウォーターバブルをリモコン割りだぁ！



ROUND 16



前の面でウォーターバブルで敵を流しておくと、クロス・オブ・ファイヤーが出やすいので、これで敵を全部倒して点稼ぎをしよう。中央のモンスタは速攻で泡に入れて上にとじこめてしまおう。同じ要領で敵をとじこめて、ファイヤーで一掃するか、まとめ割りしよう。

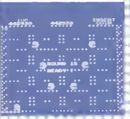
ROUND 17



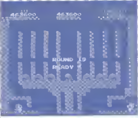
モンスタの並んでいる段の上に乗り、モンスタを全部倒してしまおう。そうしたら右のマイタを根暗うちで倒し、アイテムを取ったら、残りをくるんで割るもよし、サンダーバブルでイタブルもよし。

ROUND 18

スタート地点のすぐ右に落ちてくるゼン×2をカブリつき、そのまた右に落ちる3匹目をカブリついてしまおう。あとは、上で水を流したり、誘導してカブリつくなり工夫してみよう。この面はボーナスステージにすると!!だぜ。



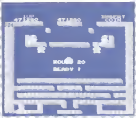
ROUND 19



モンスタは、右と左のなわばりに分かれるので、スタート地点付近から余り動かずに、片側だけを始末しよう。そのあと、下にとびおりて、中央の穴の右側の壁のてっぺんで、背中で割ろう。細い溝にはまると出られないぞ。

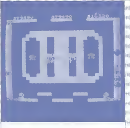
ROUND 20

ブルブル3匹は、初め右下に向かうので、そこを考えて降りてきたところをくるんで連鎖一撃だ! この面のシルバードアは、泡をはいてから下から泡に乗ってジャンプすれば安全にとれるよ。

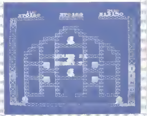


ROUND 21

ジャンプして上に登っていかないと、敵は降りてこない。少しずつ下におびき出して、確実にしとめよう。この面はノーミスでROUND20まで来てシルバードアをくぐると隠れ面になる。この面に来るようでは、まだまだ甘いと言えよう。



ROUND 22



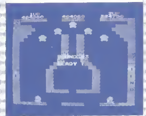
サンダーバブルを割って、サンダーで中にいるブルブルを倒そう。ジャンプボタンを押しっ放しにして、泡に乗り、狙いを定めてボタンを離して割ればいい。関係ない泡をはきすぎると、サンダーバブルが出にくくなるという点は注意しておこう。

ROUND 23

うまくジャンプしてフラスコの中にはいり、その下から左右に泡をはくのが安全なパターン。泡は必ずフラスコの中にはいってくるので、まとめて割って点稼ぎをしよう。はじめのジャンプにさえ失敗しなければ楽勝面。



ROUND 24



ここも、前の面と同じく、まとめ割りで64,000点の取れる面だ。

しかし、この面でまとめ割りをすると、当然次の面では、ファイヤーバブルがあまり出ずに、エクステンドバブルが多量に出ることは頭にいれておこう。

ROUND 25

ファイヤーバブルが出たら下から泡をはいて、連鎖割りで割って、まさにフライパンで焼いてしまうのが点が高い。また、スタート時に何匹か下からジャンプしてカブリつくこともできる。この面でエクステンドしておくのもいいだろう。





■ラウンドクリア・フード
―泡がフードになるぞ―

敵を倒して面をクリアした時に、泡がフードになることがある。これが、ラウンドクリア・フードだが、このフードは、ある面では必ず出るようになっていて、その他の面では条件が必要だ。

どの面だと必ず出るかというと、実は5の倍数面は必ず出るのだ。たとえば、5面、10面、15面などがそうだ。その他に1面や86面、92面、93面、94面には、特別に泡がフードになって降る。どんなものが降るか、それは自分で確認してみよう。

その他の面でもフードは出現するが、この時は、ある条件のもとで出現するようになっている。これは自分のスコアに関係している。うまくなれば、毎面フードを降らせることができるだろう。これができるようになるとおもしろいぞ。また、さらに条件を満たすと、野菜が降ることもある。ここまでフードに凝るとは、制作者もなかなか食通で、君もがんばってこの条件を見つけ出してくれ。





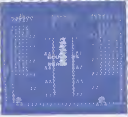
ROUND 26

連射キャンディーを持っていれば、1人用なら下で連射していれば、たいていやられない。しかし、たまに、まいたの石が来ることもあるので油断せぬように。

また、上に登って泡を少しずつはいておき、ファイヤーバブルが来たらジャンプして割って、下に落ちるところを、前にはいておいた泡の上でジャンプして、まん中に渡るという高度なテクニックもある。

ROUND 27

2人プレイだと、2P側はいきなりモンスタに襲われるので、下に落ちて逃げておこう。泡がながもちするので、とにかく泡にいれておけば大丈夫。しかし、意外にまとめ割りは難しい面だ。まん中と上に泡が分かれるからだ。初めて無限落下の出てくる面でもある。





ROUND 28

まとめ割り64、000点の稼げる面。さらに杖などが出ると、この面で稼げる点数は10万点を超える。点稼ぎを狙うなら、絶対エクステンドして0点で面クリしてはいけない面だ。

ハイテク ☆ジャンプ割り

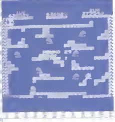
泡をはいたと同時にジャンプし、押しつぶしてしまう方法。ひでこんすやどらんくは正面からかぶりつくのは危険なのでよく使われる。

また、敵が多いときは、ジャンプ割りをして、敵をついでにとびこすこともできる。どんなに泡のもつ時間が短くてもできるが、気流が速い面では使えない。

ROUND 29

ちゃっくんPOPの2面と同じ地形の面。この面はファイヤーバブルをうまく利用しよう。

モンスタは1匹だけ自分のスタート位置につっこんでくるので、こいつだけかぶりつくなりしておけば、他のモンスタは最後には必ず一定の場所を往復するようになる。そこを、上から緑のファイヤーバブルを割って落としてやればよい。まにあわなかったら、泡にいれてモンスタを上に集めておき、右側の青のファイヤーバブルを割れば、まいたもろとも火で一掃できる。





ROUND 30

この面は、シルバードアが右上に出るので、初めに1匹ブルブルを倒したら、すぐ取りにいこう。この面までに死んでいる場合は、はねぼうをサンダーバブルで倒そう。間違っても、はねぼうの上に落ちたりしないこと。



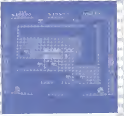
ROUND 31

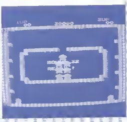
スタートしたら、すぐまん中中段に進む。ここが比較的安全だから、左右に泡をはいてまいたを泡につつもう。しかし、この面に来るようでは、やはりまだCHIELDか？

ROUND 32

女の子がブルブルにさらわれていくデモがあるときは、ブルブルが動き出すまで時間があるので、ジャンプして泡を内側にはき、それに乗ってジャンプして下からおわんの中にはいってしまおう。デモ画面のない時には、泡を同じようにはき、その泡が自分に近づいてきて上に登るようになった時に泡に乗り、縦の壁に乗って泡をはこう。これなら絶対にやられない。(少々時間はかかるが。)

また、スタート時にすぐ上に登ってしまい、ブルブルが動き出した瞬間に落ちて、中にはいってもできるが、これは遠射をもっている時以外はさけたほうがいい。



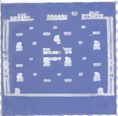


ROUND 33

スタート位置は危険なのですぐ右に行き、ゼンちゃんを泡につつもう。そうしたら、左側の脱出できないでいる2匹のぜんちゃんはかぶりつこう。その間に、残りのゼンちゃんは右側にたまるので、上から青のファイヤーバブルを落としてクリアしよう。

ROUND 34

まず、ジャンプして1匹かぶりつき、次に降りてくるまいたをかぶりつこう。(1Pでも2Pでも同様。)そうしたら下に降りて、近くのまいたを泡につつんで割り、すぐ上に逃げて少しずつ倒していこう。泡がながもちしないので無理しないほうがいい。



ROUND 35

JUMPの名のとおり、上に登らないとクリアできないのだが、上にJUMPするのが多少難しい。まず泡に乗って端から1段昇る。(この時泡を2つ以上はくと、上のゼンちゃんにぶつかることがある。)

次に、内側に向かって斜めにジャンプする。垂直にジャンプすると死ぬ確率が高い。上に登ったら、ゼンちゃんは上に来るので、後はカンタン。

2人プレイの場合は、1人が泡をはいていれば、面のまん中よりの安全な場所からもう1人が泡に乗って上がれるので、1人プレイより楽。この場合も、両方上に上がらないとゼンちゃんは上がってこない。



これだけは絶対やめよう ●無謀なつっこみ

パターンを良く考えれば連鎖割りで火やウォーターを使えたり、安全地帯があることが多い。どんなゲームでもそうだけど、慎重にいこう。

ROUND 36

すぐ泡にいれて、泡のりジャンプで、はてなマークの上に登っていこう。そうすれば全部まとめ割りの64、000点も可能。



ROUND 37

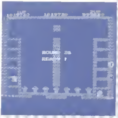
左下で待っていて、4匹泡にいれよう。すぐ、まとめ割りしてもいいし、そのままにしておいて右側に落とし、ファイヤーでまとめて焼き殺すのもいい。左側にはまっているゼンちゃんは、下からジャンプしてかぶりつこう。くれぐれも頭を敵にぶつけないように。



ROUND 38

ファイヤーバブルをうまく使う面。スタートしたら上に登っていくのだが、一番上に出ずに一段下で泡をはきまくって、ファイヤーバブルまで泡をつなげてリモコン割りするのが安全策。

また、ファイヤーバブルをとびこんで割って、下の泡でシャンプして、下に落ちるのを防ぐパターンでもいい。背びれを画面の内側に向けていないと、ファイヤー1回で全滅はできないので、注意。



ROUND 39

まず1匹ゼンちゃんを倒したら、泡に乗って脱出して、まん中上部に入ろう。そこで左右に泡をはいて倒せばよい。右の底にはまっているゼンちゃんは上からファイヤーをうまく落とそう。一緒に自分も落ちると死ぬぞ。



ROUND 40

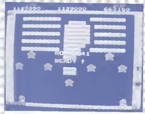
とりあえず、敵がすべて下に落ちてしまってから上に上がり、アイテムを取ろう。

攻撃アイテムかシルバードアでない場合は、連射でまん中に敵が落ちてくるところを、つつんでまとめ割りしよう。さらに連射のない人はどうかって？　難しいところですねえ。



ROUND 41

ブルブルを全部かぶりつかなければいけない面。まず、スタート時に、まん中のブルブルを動き出す前に倒し、右に動いて、来るブルブルを全部かぶりつく。泡にいれて、かぶりつきにいくのは実に危険なのでやめよう。シルバードアをくぐれば隠し面。



ROUND 42

前半の最大の難関の一つ。

まず、動き出す前に、まん中下のひでごんすをジャンプしてかぶりついておく。そうしたら右から2段登って、アイテムを待つ。アイテムが出たら、タイミングよく2回ジャンプしてアイテムを取る。強いアイテムだった場合は、ここで勝負がつく。

しかし、左右に動いているひでごんすは、こちらがジャンプすると、すかさず向きを変えてむかってくるので注意が必要。

また、アイテムが出ない場合は、上でひたすらジャンプして泡をはきまくろう。そうすると、ひでごんすもつられて一緒にジャンプしてしまい、火もはかないし、つっこんでもこない。そうして泡につつめば、ジャンプして自分が降りる際に割る泡で連鎖割りになる。

この方法で、かなりの確率でここをノーミスで抜けることができる。

2人プレイの場合は、必ず1人が下にいること。そうすれば、上に半分しか上がらないので楽にクリアできる。





ROUND 43

まず降りてくる2匹をかぶりつき、ちゃっくんの足の上にのる。そこで背びれを右側に向けて、下からくるサンダーバブルを割り、右側の敵を倒す。40面台としてはやさしい面だろう。



ROUND 44

この面も、非常に難しい面のひとつ。

かぶりつきに自信のある人なら、スタート時に4匹はかぶりつける。しかし、ブロックのある関係上、他の面よりかぶりつきははるかに難しい、ということは言っておこう。

敵が動きはじめてしまったら、泡にとにかくつつめば、なぜか敵が下を通り抜けて上から落ちてくるので、そこをかぶりつこう。その場での判断力がものをいう場合も多い。

●●●隠し面

ROUND1からROUND20まで死なずにクリアしていくと、ROUND20でシルバー・ドアというアイテムが出現する。これを取ると隠し面へ行けるのだ。(2Pの場合はどちらか1人がノーミスで行けばよい。)そこには、最終面へのヒントと、暗号文と、そのアルファベット対応表が出ている。しかも、この部屋にくると、ダイヤがいっぱいあるので、数十万点ものボーナスとなる。これが隠し面の実態なのだ。

ちなみに、さらにノーミスで行くとROUND30、ROUND40にも出現し、それぞれROUND31、ROUND41が隠れ面になる。さらにノーミスで行くと、ROUND50ではゴールド・ドアが出現する。

今度のゴールド・ドアは隠し面に行くのではなく、20面ワープして、ROUND70につれていってくれるのだ。これさえとれば、全面クリアも近いね。

これだけは絶対やめよう

泡をはきまくること

ファイヤーバブルやウォーターバブルを使ってクリアする面では、自分が泡をはきまくると、特殊バブルが出てこなくなる。これは、画面上に存在できる泡の数が決まっているからだ。むやみに泡をはかないようにしよう。

ROUND 45

この面は上にBONUSとあるだけに、確かにボーナス面だが、注意しなければいけない点が1つある。アイテムの出ている時間が非常に短いのだ。前もってアイテムの出現位置に重っていないと、まず取れない。あとはビール飲み放題だけに、泡をはいておこう。



ROUND 46

初めて見ると、敵のあまりの奇怪な動きにとまどってしまう。泡のもつ時間はごく短いが、連射をもっていれば64、000点も可能。左側から降りてきたところを、連射してつっこむのだ。(2人で分担してやると、かなり楽。)
安全にいくなら、スタート時に何匹かかぶりつき、その後はねぼうを上にさそっておいて、落ちてくるところを、後ろから少しずつかぶりついていこう。この技は、後半の面の基本テクニックといえる。



ROUND 47

まず初めに、ひでごんすとばねぼう3匹を倒し、中にいるひでごんすには、ファイヤーを落としてやろう。1人の場合は、右側の敵もまん中にさそいこむといい。



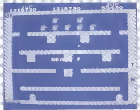
ROUND 48

スタート時に全部かぶりつける。とにかく、敵が動き出す前に、残り1匹に始末しておくこと。速攻が全てといえる面。敵が動き出してしまうと、つらいぞ。



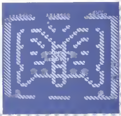
ROUND 49

フェアリーランドにも同じ形のあった面。
まず下からジャンプして1匹かぶりつこう。その後、触角の上に乗っかり、上の3匹のプルプルをひきつけて泡をはきまくろう。泡は自然に自分に押しつけられて割れる。
これはまさに「パターン」なので、HURRY UP寸前にワンチャンスが来る。他の2匹は、かぶりつきか、泡にいれて、すぐ壁に押しつけて割るかの、どちらかだ。



ROUND 50

連射を持っていれば、左側からどらんくが落ちてくるところを、まとめて泡にいれて割れば64、000点がとれる。連射のない時は、2段めでどらんくが落ちてくるところを、後ろから4匹かぶりつけばあとは楽。
ノーミスで来ていれば、ゴールドドアのでる面。



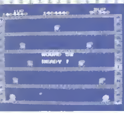
ROUND 51

泡が多少もつので、泡にさえいれてしまえば安心できる面。油断さえしなければ楽だろう。



ROUND 52

上に上がったら、もう降りられない面で、かなり難しい。1Pの時は、まず1匹かぶりつき、できるだけ最上段に登る前に、3匹程度倒せるようにしよう。その後は連射してつっこもう。2Pの場合は、スタート時に2匹ずつかぶりつけば、かなり楽にできる。



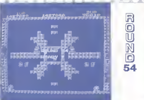
ROUND 53

この面は泡のもつ時間が短いのでかぶりつくしかない。自分なりのパターンをつくってしまおう。ちなみに、私はスタート位置周辺で5匹かぶりつき、下に落ちて左上で2匹かぶりつくことにしている。



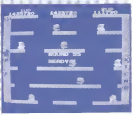
ROUND 54

まず落ちてくるどらんくをジャンプしてかぶりつき、着地と同時にもう1匹かぶりつこう。1Pの場合は、すぐまん中の台に乗って、酒ビンの攻撃をかわしつつ泡にいれて割ろう。上に上がる時は泡の上に乗って、まん中の花びらのブロックの上に1回乗ってからタイミング良く上にジャンプすれば、敵に頭をぶつけずにすむだろう。



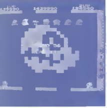
ROUND 55

まいたとゼンちゃんだけの面。スピードが非常に速いので、かなり難しいだろう。
基本的には上にひきつけておいて、落ちてくるときにかぶりつくという方法でクリアするのが安全だ。この面も、はじめの3匹を倒すぐらいまではパターン化すると楽。

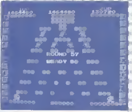


ROUND 56

ジャンプして、まずひでごんすをかぶりつき、まいた、ばねぼうとかぶりついた後に、垂直ジャンプをすると、下を高速ゼンちゃんがかけぬけていく。このような感じで、私はスタート位置で全部かぶりつくことにしている。最初から最後まで、私はパターンにしているが、みなさんは自分なりのパターンをつくって下さい、という他はないだろう。速く倒さないと、ものすごく速くすかるもんすたが出て来てしまうので、はまってしまうことが多い。



ROUND 57



まず初めに、降りてくるどらんくをかぶりついたら下に落ちて、最上段に登ろう。そうしたら、どらんくが登ってくるところを、位置をうまく合わせてかぶりつこう。どらんくの動きのパターンさえわかれば、それほど難しくない。

ROUND 58



連射を持っていれば、落ちて来たところを連射して左に押していけば、なんとかなる。連射を持っていないと、非常に難しい。

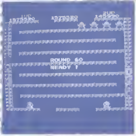
初めに2匹かぶりついた後は、逃げながら少しずつかぶりついていくしかないだろう。

ROUND 59



この面は気流が鬼のように速く、初めて見ると、びっくりするだろう。しかし、この面は泡がかなりもつので、スタート位置でできるだけ泡に包めば大丈夫。ただ、まいたがつっこんでくるときだけは、タイミング良くジャンプして石をよけよう。

ROUND 60

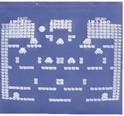


初めてインベーダーの登場する面。

他のインベーダー面にも言えることだが、弾が壁をつきぬけてくるので、できるだけ画面の上の方で戦うようにしよう。

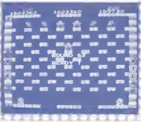
この面では、連射があれば、インベーダーが落ちてくるところを連射してつっこめば簡単だが、連射がないと、かぶりつきと同時にジャンプして、残りのインベーダーをとびこすというハイテクニックが必要となる。

ROUND 61



インベーダーばかりで、一見難しい面のように見えるが、画面の右上と左上が安全地帯になっている。ここにさえいれば、目の前を落ちていくインベーダーをかぶりつくだけで楽勝。絶対死なない面だ。

ROUND 62



この面は、全面中最も難しい面なのではないだろうか。どこに逃げても、どらんくとインベーダーの混合攻撃にやられてしまう。右上のアイテムのでる位置が、インベーダーの攻撃をかわしやすいので、私はそこでかぶりついている。いいパターンがあったら教えて!!

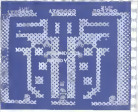
ROUND 63



この面は、インベーダーが上で左右に動いているので、とにかく上らなければならない。そこで、左の外壁を利用して、ハイテク登りをして上まで行こう。(泡をはいて、その上に乗り、またジャンプして泡をはくのを繰り返す。)

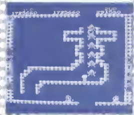
上に行ったら、かぶりつけば後は簡単だ。

ROUND 64



画面を見てわかる通り、この面では、水を使って、インベーダーを流してしまおう。下から落ちて、ウォーターバブルを割りに行こう。失敗したら、右側に行こう。左側にいると、インベーダーが追ってくるぞ。

ROUND 65



すぐ下に落ちて、左上のひっこんでいる空間の中にはいりこもう。ここは安全地帯なので、落ちてくる敵4匹を次々にかぶりつこう。残りのどらんく3匹は、自分が中央の下の部分に降りると、上から落ちてくるので、確実にかぶりつこう。

アイテム&フード

●キャンディー〔ピンク〕

バブルの飛距離を長くするアイテム。これは、一番初めに出てくるアイテムだが、これを取ると、実は困る点がある。自分のはいた泡に乗れな

●ホーリーウォーター

取ると、ボーナスフードを出現させ、その面をボーナスステージとする。ホーリーウォーターの色によって、ボーナスフードの種類は決まって



くなってしまうのだ。1Pでプレイするときは、このアイテムを取っていると、やりにくい面がでてくる。(ROUND32など)

●キャンディー(青)

バブルのスピードを速くするアイテム。連射と兼ねそなえて初めて威力を発揮する。

●キャンディー(黄)

最も必要なアイテムで、連射ができるようになる。連射があるとないとでは、攻略パターンが違ってくる。多少の危険をおかしても取りに行きたいアイテム。くれぐれも、取り忘れないように。

●靴

移動のスピードが速くなる。面を攻略しやすいだけでなく、フードを取り逃さないためにも必要。ただし、スピードが速くなる分だけ、微妙な操作はさらにハイテクが必要とされてくる。また、落下速度が速いため、靴があるとやりにくい面が数面ある。(ROUND96など)

●時計

一定時間敵の動きを止めるアイテム。かなり難しい面の場合は、相当役立つ。ただ、敵がいきなり動き始めてやられないように注意しよう。



いる。
オレンジ→オレンジの花
赤→赤い花
緑→クローバー
黄→虹
青→音符

これらのボーナスフードを取ると、500点となり、全部のボーナスフードを取ると1Pは10万点、2Pの場合は取った数の多い方が10万点、少ない方が5万点が別に与えられる。同数の場合は両方10万点与えられる。

●ちゃっくんハート

このアイテムを取ると、一定時間無敵となり、敵を体当たりで倒せるようになる。

体当たりで倒すと敵はフードになるが、敵の種類によってフードの種類は決まってくる。

ゼンちゃん→バナナ(500点)
まいた→もも(2000点)
もんすた→パイナップル(5000点)
ぷるぷる→ぶどう(4000点)
ばねぼう→みかん(1000点)
ひでごんす→すいか(3000点)
どらんく→青ダイヤ(7000点)
いんべーだー→紫ダイヤ(6000点)

ゼンちゃんやばねぼうなどは、点が低いので、泡にいれて、まとめ割りをしたほうが点の高い場合もでてくる。

また、ちゃっくんハートは他のアイテムと異り、HURRY UPになっても消えず、一定時間出現しているという特徴がある。

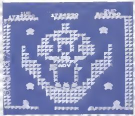
ROUND 66

まず両側のブルブルを、うまくかぶりつこう。1Pの場合は、右側のブルブルは一見1匹に見えるが、実はなんと2匹ぴったり重なっているのだ。だから、右下隅で1匹ずつかぶりつくしかない。まん中のひでごんすは、ファイヤーを連鎖割りで落として倒そう。



ROUND 67

ROUND66と同じように、皿の上に敵が乗っている面だが、ばねぼうが落下してくる。うまくかぶりつこう。そうしたら、下に落ちて、泡の上でジャンプしながら、上から落ちてくるファイヤーバブルを頭突きで割り、火でやっつけよう。



ROUND 68

始まったらすぐ、上の段のひでごんすをかぶりつき、次に降りてくる敵をかぶりつこう。

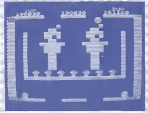
この面も基本的に、敵の落ちてくるところをかぶりつくようにしよう。最後までパターンにしてしまえば、やられる面ではない。





ROUND 69

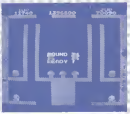
連射がないと、実に難しい面だ。ジャンプして、ばねぼうをかぶりつき、その後、まいたをかぶりつくと、自分の上をばねぼうが飛び越していく。しかし、1P側だと、まん中にいた、まいたがつっこんでくるので、速めにかわそう。連射を持っていれば、連射しながらつっこもう。



ROUND 70

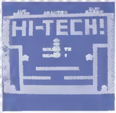
画面の右上か左上のふちに立って、ファイヤーバブルを割って火を落としてクリアしよう。

このとき、背びれを画面の中央にむけて、おくことに注意しよう。1Pでは、右側のばねぼうが残りやすいので、すかるの出る前に、残りを倒しに行こう。



ROUND 71

うまく泡乗りジャンプをして、壁の中から、中にはまっている敵を泡に入れよう。アイテムは左の壁の中にあるが、出ている時間は短い。すぐ、すかるもんすたが出てくるので、1Pではかなり手速くやらないと、すかるもんすたにやられるぞ。



ROUND 72

これがうわさのハイテク面だ。いわゆる、ハイテク登りを完全にマスターしていないと上に脱出することさえできない。しかし、連射があれば楽だし、このくらいのテクニックがなければ、ここまでこれないだろう。

上に上がったら、ブルブルを1匹かぶりついた後、まん中の下にもぐりこみ、はいってくるばねぼうをかぶりつこう。泡のもつ時間は短いぞ。

ハイテク

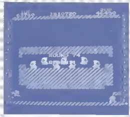
☆ハイテク登り

縦に長いブロックがあった場合(左右の外壁でもいい)壁にむかって泡をはき、その上に乗って、また泡をはく…ということを繰り返して上に登っていく方法。これができると、かなりの面が楽になる。壁がなかったり、気流が速い横向きや上向きの場合はまずできない。

ROUND 73

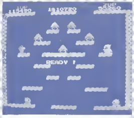
まずタイミングを見はからって下に降り、プルプル、ひでごんす2匹の順にかぶりつこう。その後、ウォーターハブルを利用して、右側の敵を倒そう。

下の狭い溝にはまっているばねぼうは、自分も同じ下の位置にいれば脱出してくる。手際よく速くやろう。



ROUND 75

いきなり上からどらんく7匹が降りてくる恐怖の面。連射があれば1匹ジャンプしてかぶりついた後、連射して、ぴんをジャンプでかわしつつ突っこんでいけばなんとかなるが、連射なしでは非常に難しい。左上のアイテムに期待するしかない。2Pの場合はさすがにかなり楽になるよ。





ROUND 74

泡に乗って上に登るのだが、自分を壁に少しめりこませるような感じで登れば、まいたと同じ段に着地できる。ここにさえこれれば、64、000点のまとめ割りも簡単。



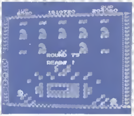
ROUND 76

うまくタイミングを合わせて降りて、まずばねぼうとまいたを倒そう。インベーダーは動きをよく見て、上でかぶりつこう。泡の時間が多少長いから、泡にいれても、なんとかなるでしょう。



ROUND 78

自分が右端と左端にある、縦の長いブロックの中から、インベーダーをジャンプもおりまぜながら、かぶりつこう。また、ファイヤーやウォーターのバブルが上に出てくるが、使いようによっては、実に有効に使えるから研究してみよう。

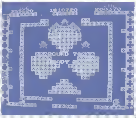


ROUND 80

ゼンちゃんがまん中から下に降りてくる間に、速攻でまん中に登っていき、降りてくるところをかぶりつこう。連射がないと、全部は一度にかぶりつけないから、後はサンダーやウォーターなども利用しよう。この面の地形は、実にゼンちゃんと戦いにくいぞ。

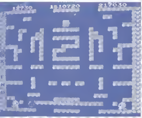
ROUND 77

始まった直後がかなり難しいが、うまくかぶりつければ後は多少楽になる。敵が2匹同時に来る時だけ注意して、かぶりつきのパターンを作ってしまおう。



ROUND 79

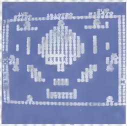
アルカノイドのバウスの形をしていることに、カンのいいプレイヤーは気付くだろう。そのバウスの下にもぐりこめば、モンスタは必ずその狭い間にはいってくるから、そこをかぶりつこう。泡でモンスタを包んですぐ押すようにしても、うまくいくよ。



ROUND 81

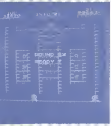
まず2Pの場合は、1P側が1匹、2P側が2匹のひでごんすをかぶりつこう。

1Pでやるときは、いったんまん中アイテムの出る右側に登って、ひでごんすの攻撃をやりすごすといい。両端にはまっているひでごんすは、泡にいれたら、すぐもう一度ジャンプして、壁にぶつけて泡をはくと、泡が連鎖割りで割れて倒せる。意味がわかるかな?



ROUND 82

2Pの場合は、落ちてくるどらんくを全部かぶりつくことができるが、1Pでは難しいので、ハイテク登りで外壁を登り、インベーダーのところまで行って、ファイヤーでインベーダーを倒す。その後、下のどらんくにも、ファイヤーを落としてやれば、かなり楽な面。まちがっても、まん中から登ってインベーダーを倒そうなどと考えないように。



ROUND 83



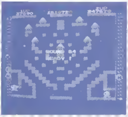
まず、落ちてくるどらんくをスタート位置の近くでかぶりつく。

1Pの場合は、逆側のどらんくは上に誘い出して、泡にいれて落ちてきた所をかぶりつこう。まん中のインベーダーは、下からくる泡に乗って、壁沿いに垂直に登っていって泡にいれよう。

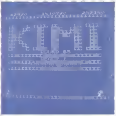
2Pの場合は、片方が上にいて泡を押しつぶそう。インヘーダーの真下から上がろうとすると必ず弾に当たるぞ。

ROUND 84

一見すごく難しそうに見えるが、実は左右に安全地帯があるのだ。両端で、インヘーダーがまっすぐ下に落ちてくるところをかぶりつこう。きっと、これだけ言えば、安全地帯はわかっていただけたであろうっ、と。



ROUND 85



インベーダーの弾は、左端にいれば当たらないので、始めは左端にいこう。その後は下に降りてくるので、泡にいれよう。泡が長くもつので64、000点がとれるぞ。

ただし、1Pで連射がない場合は、何匹か泡に乗って上に逃げるか、インベーダーをとびこしながら泡にいれないといけない。この面も必ず泡がフードに変わるが、さて何に。

アイテム&フード

●リング

水色、紫、赤色の3色があり、それぞれ横移動、ジャンプ、泡はきで点になる。ジャンプの場合は1回500点、泡はきは1回100点になる。

紫のリングが最も一番よく出現する。赤色のリングは珍しく、連射ができる時に取ればかなりの点稼ぎになるが、なかなかそうはいかない。

ROUND 86

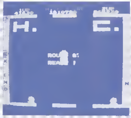


まん中の上に、敵には絶対当たらないが、かぶりつける安全地帯がある。また、連射があれば、右側でいっきに泡にいれ、まとめて64、000点も可能。安全地帯さえわかれば、簡単な面。この面も泡が何かに変わる。

ROUND 87

まん中で位置を合わせてかぶりつくか、泡のもつ時間がごく短いのを承知で連射してつっこむかする面。

アイテムは左上だが、靴をもっていると取りにくい。かなり難しい面だが、エクステンドバブルでふやして逃げる手もある。



ROUND 88



ゼンちゃんが下ではまっているので、上から火を落としてあげよう。待てば、必ずファイヤーバブルは来るものだが、左右の上の部分で、少し中央にむけてバブルを押してやるといい。ここまで来て、泡乗りで上に行けないなんてことはないでしょうね。

ROUND 89

ファイヤーバブルに泡を縦につなげて、連鎖割りで火を上に落とそう。ジャンプすると、上のひでこんすに頭をぶつけやすい。そこで、2Pの場合は、1人が泡をつなげ、もう1人が泡を押し、ふりむいて背びれで割るとか工夫して、ジャンプしないパターンをつくろう。1Pの場合は、泡を少しずつ横にずらしながらつなげ、外壁に押しつけて割るしかないが、かなりのハイテクが必要だ。



ROUND 90

一瞬の操作が生死をわける。かぶりつこうと思ったら地獄を見るので、敵をぎりぎりまでひきつけ、ジャンプボタンと泡はきボタンを同時に押し、敵の下に泡をはくと同時に敵をとびこえ、泡に乗って上に脱出してしまおう。そうすれば、上から火を落とせるので、実に楽。慣れればカンタン。



ROUND 91

ぶるぶるをかぶりつくしかない面。しかし、ブルブルが異常に速く、非常に難しい。スタート時に数匹かぶりつくか、パターン化しないとノーミスクリアは大変。





ROUND 92

スタートしたら、すぐゼンちゃんを泡にいれないと、つっこんで来て、やられるぞ。とにかく、泡に入れさえすれば64，000点も楽にとれる。下で変なジャンプをすると、なぜか壁の中を落ちて、上のMTJの字にはまったりするので注意。泡は何に変わるか？

ROUND 93

この面は、一見ROUND91に似ているが、実に簡単。泡が長持ちするからだ。うまくまとめ割りしよう。ここの泡は、何に変わるか？　もはやタイトーのトレードマークだ。

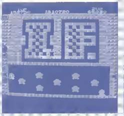
ROUND 94

すぐ右側に行き落ちて、Oの字の上に行く。すると、なぜかゼンちゃんはOの字の中に全部入ってきてしまう。そこを、サンダーバブルで一網打尽にしよう。また、この面は終盤では数少ないエクステンドのチャンスだ。ここも泡が○　に変わるぞ。

ROUND 95

とにかく、泡に乗って上に行かなければならない。2P側は楽だが、1P側は登りにくい。全く登れないかと初めは思っていたのだが、実はジャンプして着地の瞬間に泡をはくと、なぜか、そこだけ気流が違い、うまく泡に乗れるのだ。上に行ってしまえば比較的楽なのだ。









アイテム&ワード



●クロス・オブ・ウォーター

面を水没させて敵を全滅させるアイテム。敵は7000点のダイヤとなる。(泡に包まれていた場合は6000点)注意すべきことは、完全に画面全体が水に没するまで敵は生きているということだ。取った直後に、敵に体当たりされるとやられる。

●クロス・オブ・サンダー

巨大な雷を発生させて敵を倒すアイテム。このアイテムはHURRY UPになると効力が切れるので、それまでに敵を全滅できるとは限らない。それどころか、45面など、HURRY UPの速い面では、画面が光るだけで何も出ないことがあるので要注意。

●クロス・オブ・ファイヤー

取ると、その面で16発分炎をはくことができる。16発はくと泡がはけるようになるので、泡残りなどが再びできるようになる。このことをしっかり頭に入れておかないと、面によっては点稼ぎしそこなうことになる。ウォーターバブルで敵を流し、ダイヤを多く回収した後の面に出現しやすい。

●ブック・オブ・デス

地震を起こし、敵を全滅させる。フェアリーランドストーリーに出てきたアイテムのひとつ。ファイヤーバブルで敵を倒し、9，000点ダイヤをたくさん回収した次の面に出現しやすい。

●スターティアラ

星を降らして敵を倒すアイテム。クロス・オブ・サンダーと同じくHURRY UPでその効力が切れる。45面などは、星が1つしか降らない。死ぬと、HURRY UPが解けて、再び星が降り始めるという奇妙な現象も起こる。

●シルバーネックレス

エナジーボールを出現させて敵を倒す。敵を6，000点ダイヤに変えるが、実は敵に当たった時に8，000点はいっている。つまり、敵1匹につき14，000点稼げるわけで、最も点稼ぎができるアイテムの1つ。しかし、エナジーボールは、出現した場所が閉鎖空間だと全く使えないので注意。

●レッドネックレス

EXTENDバブルが続けて10コ出るようになるアイテム。めったに出現せず、出るとしたら1面がほとんど。1面で出現した場合は、3面でEXTENDバブルが出る。

●ランプ

ランプは神秘的な魔力を持つアイテムで、色によって効力が違う。めったに出現しないが、その中では紫のランプが比較的出やすい。これは聖なる炎を生じ、敵を全滅する。次に出やすいのは黄色のランプで、これは3種類のキャンディーを同時に取ったのと同じ効果がある。他に、青と赤のランプがあるが見た者は少なく、その効力もあまり知られていない。

●鈴

このアイテムを取ると、攻撃アイテムの場合は、面のスタート時に画面をフラッシュさせる。光った時には、だいたい待ってアイテムを取れば楽に面がクリアできる。

ただし、エナジーボールや、クロス・オブ・サンダー等が出現アイテムであった時には困ることもある。(8アイテムの項参照) 1回死んでも、その効力はなくならないようだ。

●水晶玉

アイテムをすぐ出現させる効力がある。効力的に便利なだけでなく、結果的に、アイテムが長い間出現しているので、すぐアイテムが消えて取りにくい面では、特に効果的に出る傾向があるが、それほどよく出現するアイテムではない。

●金のシャレコウベ

取るとすい星が流れ、一瞬のうちにHURRY UPになる。できるだけ取らないようにしよう。

●つえ

クリアした時に泡をフードに変えると共に、巨大フードを降らす。巨大フードの点数はアイスガイ1万点、果物が2万点、ケーキが3万点となっている。このアイテムを取った時は、泡をいっぱいはいておこう。また、巨大フードを取りにいけないところに落とさないようにしよう。このアイテムは連続して出現することも多いが、何といってもEXTENDした次の面での出現の確率がかなり高い。

●トレジャーボックス

クリアした時に泡をダイヤに変え、さらに4～8万点のビッグダイヤを降らす。8万点のビッグダイヤはある条件のもとでしか降らない。これを1面以外で出せる人はかなりの実力者だが……。

●爆弾

究極の攻撃アイテムで、大爆発で敵を全滅、1万点ダイヤに変える。爆発の後は泡をはけない状態になり、ダイヤをみすみす逃すことも多い。

●パラソル

面をとばすことができる。オレンジは3面、赤は5面、紫は7面ワープする。ただし100面はとばすことはない。

●スペシャルバブル

赤い特殊バブルで取るだけで10万点もらえる。なおかつ、その後5面でファイヤーを各面16発ずつはけるようになる。このバブルは、4000分の1の確率で出現するといわれ、通常の泡と同じに通気孔から出てくる。点稼ぎに、面クリに実に役立つアイテム。

●クレヨン

電源を入れてから777面めに出現するといわれている究極のアイテム。これを取っても一見何も起こらないかに思えるが、次の面に行くとその効果がわかる。私は1度だけ取ったことがある。

ROUND 96

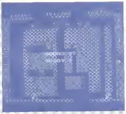
スタート時にインベーダーが来るので、かぶりつくと、残りのインベーダーは上のくぼみにはまってしまう。それを下に落ちながらかぶりつこう。1Pの場合は、右側のインベーダーは落ちながら右にレバーを入れつづけて、いったんインベーダーの右側に行ってしまってからやろう。靴を持っていると、かえってこれが難しい。



ROUND 97

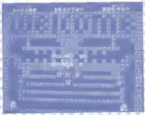
問題はゼンちゃんの2匹だけの面だ。

これを倒すには、サンダーバブルを利用するしかない。サンダーバブルを右に押して行くと、あら不思議!! なんとゼンちゃんの横までいって止まるしゃないか!! 後は、下から泡をつなげて割ってもよし、水で落ちて割ってもよし。そうそう、この面はそれほど急がなくてもいいよ。

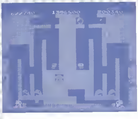


ROUND 98

始まったと同時に上に登り、左右の上部でジャンプしていよう。どらんくが上に登ってきて、WELCOMEと書いてあるEの字の中に6匹はまってしまう。右の1匹さえ何とかすれば、後はかぶりつきて簡単に倒せる。



ROUND 99



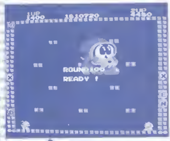
もんすた2匹をうまくかぶりついたら、泡に乗って上までいこう。うまくやらないと脱出不可能な所にはまってしまう。どらんくは火を落として倒そう。中にはまっているぶるぶるは、一見どうしようもないように思えるが、上からシャンプすると、自分がなぜか壁の中を落ちていくので、うまく座標を合わせてかぶりつこう。1Pの場合は、そのまま右へ行って、同じようにどらんくともんすたを倒せばいい。

ROUND 100

おおっと、何だこのでかいどらんくは!! どひーん、なかなか感動モンだ。こいつを倒すには、上のドラッグ・オブサンダーをとってきて、サンダーバブルを割って、サンダーで倒すしかない。しかしこいつは耐久力があり、80発近く当てないとだめだ。

攻略法としては、右隅や左隅にいれば、びんがめったに当たらないということや、体当たりしてくるのは左右交互にくるから、動きのパターンを見切ることだ。

2Pの場合は、2人同時に同じように動くのがコツだ。こいつを倒すとエンディングだが、それだけでも特集を組む価値があるので、それはまた来月号ということで。うーん。残念。(ECM ぜんじ)





カウンターの中から見ていると……

やあ、みんな元気してる?

僕は、ナムコの店で毎日君たちゲームフリークをただひたすら見守っている店長なのです。君たちには、カウンターの中にいるただのオジサンにしか見えないだろうけど、これでもまだまだ君たちには負けないゲームスピリッツを持っているのであった。

ま、それはともかくとして、少々、今日は君たちにお説教をしようと思うんです。「ゲーセンに来る少年たちは暗い!!」っていうのが、世間の大人たちの見方なんですよネ。だからって本当にそのままでいいのかしらん。

オジサンの声も聞いてよ

ホラ、そこで源平討魔伝をやっているキミ!

あいさつしようぜ!!

ゲーセンはコミュニケーションの場……

そうやって人の話を聞かないでゲームばっかりやっているから、やれ"閉鎖的"だ、"新人類"だ、なんて世間の大人たちは騒いでおるのですヨ。"新人類"なんて呼ばれていい気になってちゃいかんよ。もっと世間の大人たちが君たちを理解できるようにしなくちゃ　それも君たちのつとめなのです。だからって突然、ワーワーギャーギャー叫べってわけじゃないのです　それじゃあただのキだものネ。

オジさんは待っている

問題はカンタンなことなのです。もっとコミュニケーションを活発にすれば良いのです。たとえばこのオジサンにでも良い。毎日ゲーセンに来たらあいさつして欲しいな。「やあ。コンニチハ。今日新しいゲーム入った?」とかネ。なんかそういうふうに言われれば、オジサンだって悪い気はしないんだ。

ゲーセンがただのゲームをしに行く場所じゃなくて、友だちと、オジサンと情報交換する場所だっていいんじゃないか　ってオジサンは思うんです。

"暗い"って言われるよりは明るい方が良いでしょう。だからそれをはじめるには、まず、あいさつ!!

(キャロット店長 M・I)

